

RAMBO III

You are JOHN RAMBO, a veteran with a mission in Afghanistan. Your colleague Colonel Trautman has been captured by the enemy and is being tortured and held captive somewhere in the fort. Rambo's first job will be to locate and rescue him. Along the way you'll have the chance to rescue other Afghan prisoners and confront hordes of enemy soldiers. Various objects can be found which will either help or hinder your progress.

LOADING

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully reloaded.
2. Ensure that the relevant tape leads are connected.
3. Type BLOAD "CAS";R

The game will then load automatically.

SECTION 1 CONTROLS

One player game.

The game is controlled by either joystick or keyboard

KEYS

K	Pick up object/swap object with inventory	H	Change weapon
ENTER	Inventory screen	J	Scroll inventory
		L	Use object

The following keys are redefinable

Q	Up	P	Right
A	Down	SPACE	Fire
O	Left	O	Pause — any key to restart

STATUS AND SCORING

The panel at the bottom of the screen contains, from left to right:

Weapon and Ammunition status
Inventory
Score
Energy (face)

The weapon shown is the weapon Rambo is currently using. There are five weapons he can find:-

1. KNIFE (Rambo starts off using this)
2. ARROWS
3. EXPLOSIVE ARROWS
4. PISTOL AND SILENCER
5. MACHINE GUN

Rambo may carry all these weapons at once in the WEAPON INVENTORY. Use the H key to change the weapon, and the corresponding weapon will be displayed. The KNIFE, ARROWS and the PISTOL (if used with the SILENCER) are all silent weapons and will not cause the ALARM to sound. The EXPLOSIVE ARROWS, MACHINE GUN and the PISTOL on its own, will. Should the ALARM sound, then guards will be alerted to Rambo's whereabouts and will rush to attack him, making his job much harder. The alarm will die down shortly after he swaps to a silent weapon.

AMMUNITION

Rambo has a limited supply of ammunition for any weapon that he finds, except for the knife, which is only used for close combat. Ammunition left for the current weapon is displayed underneath the weapon box. Ammunition can be replenished by finding and using an AMMO BOX.

INVENTORY

The objects under the current score on the status panel show three of the objects Rambo is carrying. He may carry a maximum of ten at any one time. You may look at what else he is carrying by scrolling the INVENTORY left and right, or by accessing the INVENTORY SCREEN. The INVENTORY SCREEN shows everything that Rambo is carrying along with its name. An object may be picked up by scrolling the INVENTORY until the left box is empty, placing Rambo next to the object and pressing the K key. The object will now appear in the INVENTORY in the panel. If there is an object in the box when you pick another object up, the objects will be swapped.

SCORE

Your score is increased by shooting enemy soldiers.

Big bonuses can be obtained by finding and releasing Afghan prisoners, and rescuing Colonel Trautman.

ENERGY

The face/skull on the right hand side of the panel depicts Rambo's ENERGY status. The more of it that is a skull, the weaker he is. When the face has changed into a skull completely, then Rambo will die.

OBJECTS

Objects will be scattered around the fort and in the compound. These include:-

AMMO BOX, MEDICAL KIT, GLOW TUBE, UNIFORM, KEYS, SILENCER, RUBBER GLOVES, MINE DETECTOR AND BATTERY (FOUND SEPARATELY), INFRA-RED GOGGLES AND BATTERY (FOUND SEPARATELY), ANTI-PERSONNEL MINE.

These objects when picked up, will be displayed in the INVENTORY. To use an object, scroll it into the middle box in the panel, and press the USE key. If it is expendable, e.g. an AMMO BOX, then it will disappear from the inventory. KEYS and other non-expendable items can be used over and over again.

HINTS AND TIPS

1. The guards will not take any notice of you provided you:-
 - a. Use a silent weapon.
 - b. Don't walk directly into their line of sight.
 - c. Don't walk into the Infra Red intruder detector beams.
 - d. Don't set off any alarms.
2. In some rooms you may not need to shoot the guards if they do not notice you.
3. If in using a non-silent weapon, you have set off the alarm, then swap back to the silent one and the alarm will die down after a short period of time.
4. Rubber gloves make you immune to electric shocks.
5. Batteries are needed in order for some pieces of equipment to work.
6. If you are stuck, then try using one of the objects you are carrying.
7. Ammo boxes and medical kits do not have to be used at once, but can be saved for later, when needed.
8. Look out for switches on the walls.
9. To deactivate control boxes on walls they must be destroyed with explosive arrows.
10. Make a list of the rooms with objects in, so that you will know where to find them next time.

SECTION 2

Having rescued the Colonel, Rambo must make his escape from the fort leaving the Colonel to rejoin the Afghan horsemen. He must make his way North, through enemy territory priming bombs that have been placed in critical locations in the fort's compound (the number which remain to be primed being displayed next to the current weapon icon). Once all bombs are primed, Rambo must find the helicopter prepared for flight in which to make his escape.

RAMBO IIITM



ENGLISH

MSX



ITALIANO



CONTROLS — STATUS AND SCORING

Same as for Section 1

HINTS AND TIPS

1. You will get a bigger bonus score for completing this section the quicker you are.
2. All the guards are out to get you, so shoot first, ask their names afterwards.

SECTION 3

Rambo has taken control of an enemy tank and only has a short distance to reach the Afghanistan border, where he will be safe from the enemy onslaught. Unfortunately, the area has been alerted to his whereabouts and will be out in full force to give him a leaving reception he will not forget in a hurry. Rambo's mission is nearly over - the area must be cleared of invaders. Can one man defeat the might of a whole army? it's up to you!

CONTROLS — STATUS AND SCORING

Same as for Section 1

PANEL DESCRIPTION

At the top of the screen is your score (on the left), and the time (on the right).

The panel contains, among other things:-

1. A Damage Counter
2. A Distance Counter — how far left to get to the border. (The numerical display on the top right of screen).
3. A Gun Heat indicator — when indicator is full it will flash and gun will not fire.

HINTS AND TIPS

1. Fire in short bursts so that the gun will not overheat.
2. Destroy the tanks before they destroy you.
3. Shoot the land mines before you run into them.
4. Shooting at a bunker as you approach it may kill anybody inside it, which will stop them from throwing grenades at you.

RAMBO III

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programmed by Andrew Deakin

Graphics by Ivan Horn

Music & FX by Jonathan Dunn

Produced by D. C. Ward

©1988 Ocean Software Limited

RAMBO III

Voi siete JOHN RAMBO, un veterano con una missione in Afganistan. Il vostro Colonnello Trautman è stato catturato dai nemici, che lo stanno torturando e che lo tengono prigioniero nella fortezza. Il primo compito di Rambo è di localizzarlo e metterlo in salvo. Nel corso della vostra impresa avrete la possibilità di liberare altri prigionieri afgani, ma dovrete far fronte a orde di soldati nemici. Potrete trovare svariati oggetti che potranno aiutarvi o ostacolare i vostri progressi.

CARICAMENTO

- 1. Inserite la cassetta nel registratore dopo averla riavvolta completamente.
 - 2. Assicurarvi che tutti i fili siano collegati correttamente.
 - 3. Battere: BLOAD "CAS";R
- Il gioco si carica automaticamente.

TASTI DI CONTROLLO PER LA SEZIONE 1

Per un giocatore soltanto
Il gioco è controllato dal joystick o dalla tastiera

TASTI

- K Raccogliere o scambiare un oggetto con l'inventario
 - ENTER Videata dell'inventario
 - H Cambio d'arma
 - J Scorrimento dell'inventario
 - L Uso dell'oggetto
- I tasti elencati sotto possono essere ridefiniti:
- Q Su
 - A Giù
 - O Sinistra
 - P Destra
- BARRA SPAZIO/Tiro
- 0 Pausa — premere un tasto qualunque per ricominciare il

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello situato sul fondo dello schermo contiene, da sinistra a destra:

- La posizione delle armi e delle munizioni
- Inventario
- Punteggio
- Energia (viso)

L'arma mostrata è l'arma che Rambo sta usando attualmente. Rambo può trovare cinque armi:

- 1. COLTELLO (la prima arma che Rambo usa)
- 2. FRECCIE
- 3. FRECCIE ESPLOSIVE
- 4. PISTOLA E SILENZIATORE
- 5. MITRAGLIATRICE

Rambo può portare tutte queste armi nell'INVENTARIO DELLE ARMI. Usate il tasto H per cambiare arma, che verrà mostrata sullo schermo. IL COLTELLO, LE FRECCIE e la PISTOLA, (se usata con il SILENZIATORE) sono tutte armi silenziose e non faranno suonare l'ALLARME. Le frecce ESPLOSIVE, LA MITRAGLIATRICE e la PISTOLA faranno invece suonare l'allarme. Se suona l'ALLARME, le guardie scopriranno dove si trova Rambo e lo attaccheranno rendendogli la sua missione assai più ardua. Per far smetter l'allarme bisogna scambiare l'arma con una silenziosa.

MUNIZIONI

Rambo ha una riserva limitata di munizioni per ogni arma che trova, eccetto il coltello, che viene solo usato per combattimento corpo a corpo. Le munizioni rimaste per l'arma corrente vengono mostrate sotto la casella che rappresenta l'arma. Le munizioni possono essere ricaricate quando si trova e si usa una AMMO BOX (SCATOLA DI MUNIZIONI).

INVENTARIO

Gli oggetti sotto il punteggio attuale sul pannello di posizione mostrano tre degli oggetti che Rambo porta con sé. Ne può portare fino a un massimo di dieci alla volta. Potete controllare quali altri oggetti ha con sé muovendo l'immagine dell'INVENTARIO a sinistra o a destra, o ottenendo accesso allo SCHERMO DELL'INVENTARIO. Lo SCHERMO DELL'INVENTARIO mostra tutti gli oggetti di cui Rambo è in possesso accanto al suo nome. Si può raccogliere un oggetto muovendo l'INVENTARIO fino a quando la casella è vuota, mettendo Rambo vicino all'oggetto e premendo il tasto K. A questo punto l'oggetto apparirà nell'INVENTARIO nel pannello. Se c'è un oggetto nella casella quando raccogliete un altro oggetto, gli oggetti verranno scambiati.

PUNTEGGIO

Si può incrementare il punteggio sparando ai soldati nemici. Vengono aggiudicati molti punti supplementari quando si trovano o si liberano i prigionieri afgani, e quando si mette in salvo il Colonnello Trautman.

ENERGIA

Il viso/teschio sul lato destro del pannello rappresenta la situazione dell'ENERGIA di Rambo. Più debole diventa Rambo, maggiore sarà la zona del teschio rispetto a quella del viso. Quando il viso si trasforma completamente in un teschio, significa che Rambo è morto.

OGGETTI

Gli oggetti sono sparpagliati nella fortezza e nella zona circostante. Questi includono: SCATOLE DI MUNIZIONI, KIT DI PRONTO SOCCORSO, TUBO LUMINOSO, UNIFORME, CHIAVI SILENZIATORE, QUANTI DI GOMMA, RICERCATORE DI MINE E BATTERIA, (CHE SI TROVA A PARTE), OCCHIALINI INFRAROSSI, E BATTERIA (CHE SI TROVA A PARTE), MINE ANTUOMO. Questi oggetti verranno mostrati nell'INVENTARIO una volta che vengono raccolti. Per usare un oggetto, muovetelo nella casella di mezzo nel pannello (quella viola, e premete il tasto USE (il tasto di return). Se si tratta di un oggetto che si esaurisce, come per esempio un SCATOLA DI MUNIZIONI, sparirà dall'inventario. LE CHIAVI ed altri oggetti che non si esauriscono possono essere riutilizzati.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- 1. Le guardie non vi disturberanno se:
 - a. Usate un'arma silenziosa.
 - b. Non camminate direttamente nella loro linea di mira.
 - c. Non camminate nei raggi infrarossi che rivelano intrusori.
 - d. Non mettete in funzione gli allarmi.
- 2. In alcune stanze non dovrete sparare alle guardie se non si accorgono della vostra presenza.
- 3. Se quando usate un'arma non silenziosa, avete messo in funzione l'allarme, scambiatela immediatamente con una silenziosa per far fermare l'allarme dopo un breve periodo di tempo.
- 4. I guanti di gomma vi proteggono dalle scosse elettriche.
- 5. Avrete bisogno di batterie per far funzionare determinati oggetti.
- 6. Se vi trovate nei guai, usate uno degli oggetti che avete in possesso.
- 7. Non è necessario usare subito le scatole di munizioni e il kit di pronto soccorso, che potete conservare per quando saranno necessari.
- 8. Fate attenzione agli interruttori sulle pareti.
- 9. Per disattivare i controlli sulle pareti dovete distruggerli con frecce esplosive.
- 10. Elencate gli oggetti presenti nelle stanze, in modo da trovarli con facilità la prossima volta.

SEZIONE 2

Dopo aver messo in salvo il colonnello, Rambo deve cercare di scappare dalla fortezza lasciando il colonnello con gli afgani a cavallo. Rambo deve poi dirigersi verso nord, attraverso il territorio nemico innescando le bombe che sono state piazzate in posizioni critiche nella zona che circonda la fortezza (il numero di bombe da innescare viene mostrato vicino all'icona dell'arma corrente). Una volta innescate tutte le bombe, Rambo deve trovare l'elicottero pronto per il volo che gli permetterà di fuggire.

CONTROLLI

Come per la sezione 1.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Come nella sezione 1.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- 1. Più rapidamente completate questa sezione, più punti vi saranno aggiudicati.
- 2. Tutte le guardie vi sono alle calcagna; prima sparate, poi chiedete i loro nomi!

SEZIONE 3

Rambo è riuscito a prendere controllo di un carro armato nemico ed è vicino alla frontiera con l'Afganistan, dove sarà al sicuro dall'attacco nemico. Purtroppo, i nemici sono venuti a conoscenza della sua ubicazione e sono pronti a dargli un'accoglienza che non dimenticherà tanto in fretta! La missione di Rambo è quasi terminata — la zona deve essere sgombra di invasori. Può un uomo da solo sconfiggere un intero esercito? Dipende da voi!

CONTROLLI

Come per la sezione 1.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Come per la sezione 1

DESCRIZIONE DEL PANNELLO

Sulla parte alta dello schermo c'è il punteggio (sulla sinistra) e il tempo (sulla destra). Il pannello sul fondo contiene, fra altre cose:

- 1. Un misuratore di danno
- 2. Un indicatore di distanza — quanto è lontana la frontiera (la visualizzazione numerica sulla parte destra dello schermo)
- 3. Un indicatore di calore del fucile — una volta pieno, l'indicatore lampeggia ed il fucile non spara più.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- 1. Sparate a raffiche brevi per non far surriscaldare il fucile.
- 2. Distruggete i carri armati prima che distruggano voi.
- 3. Sparate alle mine prima di calpestarle.
- 4. Se sparate ad un bunker mentre si avvicina, potrete uccidere i soldati che sono all'interno, così non potranno più lanciarvi granate.

CREDITI

Programmato da Andrew Deakin
Grafici di Ivan Horn
Musica ed effetti sonori di Jonathan Dunn
Prodotto da D.C.Ward
©1988 Ocean Software Limited

